Didier Malenfant - Président

Didier Malenfant est le président et co-fondateur de Ready At Dawn Studios®. Il a travaillé dans l'industrie du jeu pendant plus de dix ans, mais sa passion pour la programmation remonte à ses débuts sur la scène démo Amiga européenne.

Avant de co-fonder Ready At Dawn Studios®, Didier Malenfant est le 5ème membre de l'équipe de Naughty Dog® chargée du Project Y, plus connu sous le nom de Jak & Daxter: The Precursor Legacy®. Il conçoit la plupart des outils utilisés pour produire ce jeu et sa suite : JakII® : Hors la loi. Il participe également à l'élaboration de jeux tels que Crash Team Racing®, Wild9® et Heart of Darkness®. Daxter®, le premier titre de Ready At Dawn Studios® sort en exclusivité sur PSP™.

Didier Malenfant est diplômé d'une licence (bachelor's degree) en Technologie de l'Information de l'Université de Staffordshire (Royaume-Uni) et d'un BTS en Électronique du lycée Gustave Eiffel de Cachan (France). Il a également écrit pour le magazine Game Developer et participé à la Game Developers' Conference.

Né en France, Didier Malenfant vit et travaille en Californie du Sud depuis 1996.

Andrea Pessino – Directeur technique

Depuis vingt ans dans l'industrie du loisir interactif, Andrea Pessino a été ingénieur logiciel senior chez le développeur Blizzard Entertainment® où il crée des technologies fondamentales pour différents titres à succès, tels que WarCraft III: Reign of Chaos® et son extension WarCraft III: The Frozen Throne®. Il participe également au développement du MMORPG World of WarCraft®.

Avant d'entrer chez Blizzard, Andrea Pessino est ingénieur logiciel senior chez MetaCreations Corp.®. Il participe à la création de célèbres applications graphiques (Kai's Power Tools®, KPT Convolver®, Kai's Photo Soap®, Kai's Photo Show®, Bryce® et Kai's Power Goo®), ce qui lui vaut de nombreuses récompenses, dont le « Graphics Software of the Year » de PC Magazine en 1996.

Musicien de formation classique, Andrea Pessino est diplômé en composition, harmonie et théorie musicale. C'est également un pianiste accompli. Aujourd'hui encore, il compose pour une salle de concert. Ses œuvres ont été jouées par différents ensembles et orchestres à travers le monde. En 2001, son travail d'orchestration sur les cinématiques de Diablo II® de Blizzard lui valent la récompense de « Excellence in Audio » des Game Developers Choice Awards de l'IGDA.

Né en Italie, Andrea Pessino travaille et vit en Californie depuis 1990.

Ru Weerasuriya – Directeur artistique

Fort de 9 années d'expérience dans l'industrie du loisir interactif, Ru Weerasuriya est directeur artistique et co-fondateur de Ready at Dawn Studios. Ancien infographiste senior chez le développeur Blizzard Entertainment™, il travaille d'abord sur Starcraft: Brood War™. Ensuite, avec son style graphique unique, il prend part à la création de WarCraft III: Reign of Chaos® et de son extension WarCraft III: The Frozen Throne®.

À la fois infographiste concept, story-board et artiste numérique, il participe au succès du Blizzard™ Film Department. Les récompenses sont légion, parmi lesquelles le « International 3D Award » en 2003 et le « Glow Award for Best Cinematics » en 2003, et une place dans le très couru Electronic Theater de Siggraph 2003. Ru Weerasuriya prend ensuite la direction des scènes cinématiques pour Starcraft: Ghost™ et World of Warcraft™. Son travail est publié dans plusieurs livres et magazines, dont The Art of Warcraft™, Dungeons&Dragons™ Warcraft™ Game et son supplément Monster Manual™.

Avant de travailler chez Blizzard, Ru Weerasuriya fait ses études à l'Art Center College of Design de Suisse et de Pasadena. En 1997, diplômé en Sciences Design des transports, il continue de développer son talent en tant qu'illustrateur freelance.

Né au Sri Lanka, ayant grandi en Suisse, Ru Weerasuriya vit et travaille en Californie du Sud depuis 1996.